

Interaktives Design

Die komplette Abwicklung eines interaktiven Projekts wird Schritt für Schritt veranschaulicht mit dem Ziel den ganzen Prozess zu durchschauen und zu überblicken. In den Vorträgen wird auf Analyse, Strategie, Planung, Konzeption, Design und Produktion eingegangen.

Inhalte der Lehrveranstaltung / Ablauf über das Semester

Anlehnend an die Inhalte der Übungsstunden werden folgende Themen begleitend mit einem entsprechendem Script durchgenommen:

- Grundlagen
- Briefing, Rebriefing und Analyse: Strategisches Konzept
- Positionierung und Tonalität
- Konkurrenzanalyse und Markenmatrix
- Umsetzungskonzept: Grobkonzept und Feinkonzept; Inhaltskonzept, Design Konzept und technisches Konzept
- Strukturelle Beschreibung mit inhaltlicher Verzeichnisstruktur: Funktionslayouts, Flowchart/Sitemap
- Navigationsprinzipien

Dramaturgie durch Interaktion

Infografiken und Interaktion

Terminologien

Car Infotainment wird in einen Vortrag von Mathias Edler-Gollla besprochen.

Beurteilungskriterien:

Schriftlicher Test und Kurzreferat (max.5 Min.)

geforderte Literatur:

Moving Type, Matt Woolman; ISBN 2-88046-369-6

Mapping Websites, Paul Kahn; ISBN 2-88046-464-1

http://Konzept!, Karin Mairitsch ,Robert Kana ,Jutta Garbe; ISBN: 3902062843

sonic graphics/seeing sound, Matt Woolman; ISBN:0500282609

Interactive Dramaturgies, Heide Hageböling; ISBN 3-540-44206-5

visuelle Mediengestaltung, Radtke, Pisani, Wolters; ISBN: 3589236221

empfohlene Literatur:

Mapping Hypertext:

The Analysis, Organisation, and Display of Knowledge

for the Next Generation of On-Line Text and Graphics

Robert E. Horn (nicht mehr ganz neu, aber immer noch interessant)

maps sind zu bestellen unter:

www.macrovu.com/CCTGernalInfo.html oder

www.stanford.edu/~rhorn/index.html

Zahlreiche Links werden im Unterricht besprochen.

Scripte werden auf der e-learning Plattform als doc/pdf zur Verfügung gestellt.